vtech®

Manual de Instrucciones

Formuletras

© 2012 VTech
Impreso en China
91-001197-003 (SP)

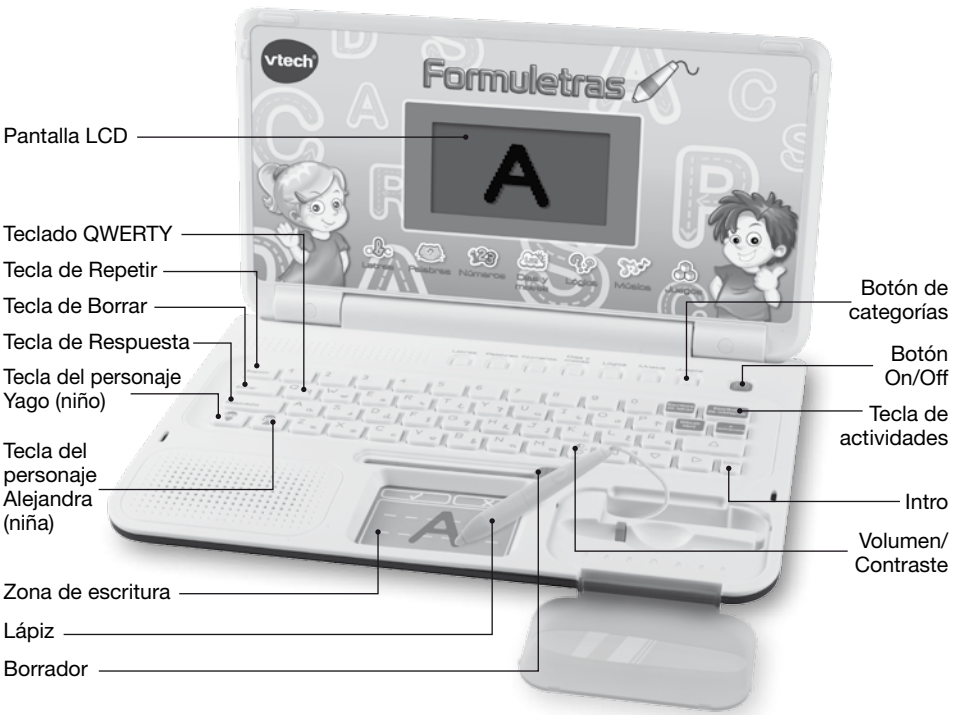
Queridos padres:

*En **VTech**® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech**® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es*

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar **Formuletras** de **VTech**®.

Con **Formuletras** aprenderá a escribir las letras y los números de 0 a 10 en mayúsculas y minúsculas, a través de divertidas actividades y juegos. La tecnología usada en este pequeño ordenador ayudará a reconocer fácilmente si se ha escrito correctamente la letra o el número. Simpáticas animaciones acompañadas de música harán de este ordenador un fantástico compañero de juegos.



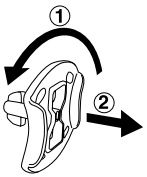
INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un ordenador llamado **Formuletras**
- Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual, contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



1. Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
2. Tire de él hacia afuera.

PARA EMPEZAR A JUGAR

ALIMENTACIÓN

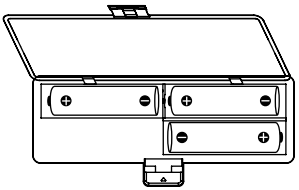
Formuletras de **VTech**® funciona con 3 pilas AA/AM-3/LR6 (incluidas con finalidad demostrativa) o un adaptador de **VTech**® de 7.5v 400mA o de 9V 300mA (de venta por separado).

Si va a utilizar el adaptador, recuerde quitar antes las pilas.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete esté apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la base del juguete.
3. Coloque tres pilas AA (AM-3/LR6) nuevas según muestra el dibujo.

Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

ADAPTADOR AC-DC

Este aparato es compatible con un adaptador de 7.5V ⎓ 400mA ⊕—◉—⊖ o 9V ⎓ 300mA ⊕—◉—⊖ centro positivo que cumpla la normativa EN61558, o con el adaptador de **VTech**® de 7.5V o de 9V.

CONEXIÓN DEL ADAPTADOR

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice la toma del adaptador en la parte izquierda del juguete.
3. Conecte el adaptador al aparato.
4. Enchufe el adaptador a la red.
5. Encienda el juguete.

NOTA: El adaptador no debe permanecer conectado al aparato, si el mismo no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

ATENCIÓN

- El juguete no está diseñado para niños menores de 3 años.
- Utilice tan solo un adaptador recomendado en este manual.
- El adaptador no es un juguete.
- No limpie nunca con un líquido un juguete enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete o el adaptador enchufado durante un largo periodo de tiempo.
- El adaptador no debe permanecer conectado al aparato, si el mismo no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

INFORMACIÓN DEL ADAPTADOR DE CORRIENTE

- Use el adaptador **VTech** u otro estándar de 7.5V ⎓ 400mA o 9V ⎓ 300mA que cumpla la normativa EN61558.
- Utilice solamente un adaptador con las mismas características que el recomendado.
- Use sólo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.

NOTA A LOS PADRES

Examine regularmente el adaptador y cualquiera de sus componentes (cable, enchufe, juntas...). No lo utilice si estuviera dañado.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

ENCENDER O APAGAR LA UNIDAD

Pulsa para encender la unidad. Pulsa para apagar la unidad.

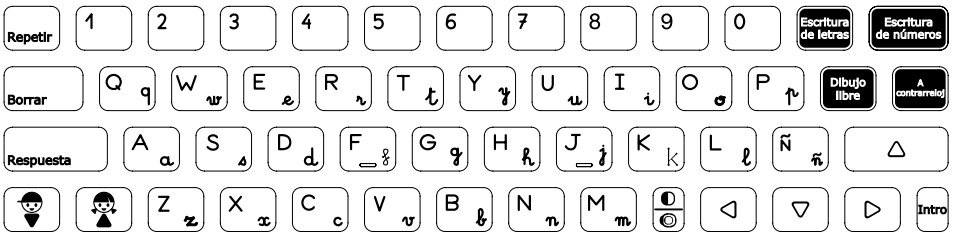
DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, **Formuletras** de **VTech**® se desconecta automáticamente tras varios minutos de inactividad. Para volver a encenderlo, pulsa . No obstante, desconecta tu ordenador cuando termines de jugar. Es recomendable desconectar el adaptador o extraer las pilas si **Formuletras** de **VTech**® no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

CONTROL DE VOLUMEN Y CONTRASTE

Para ajustar el volumen, pulsa y aparecerá una imagen en la pantalla. Utiliza el ratón, las flechas o para mover el cursor a la derecha (subir el volumen) o a la izquierda (bajar el volumen). Pulsa de nuevo para ajustar el contraste de la misma manera.

TECLADO



Tu **Formuletras** de **VTech**® tiene un teclado QWERTY muy completo. Estas son sus funciones:

1. **7 botones con diferentes categorías:** presiona uno de los botones y accede directamente al menú para elegir la categoría preferida.

2. **Volumen/ Contraste:** presiona esta tecla para ajustar al volumen y el contraste deseado utilizando las flechas arriba y abajo.

3. **TECLAS DE PERSONAJES:** pulsa sobre las teclas de "Yago" o "Alejandra" y ellos te guiarán en sus actividades favoritas.

4.

Tecla Respuesta: pulsa en esta tecla para ver la respuesta en algunas actividades.

5. Repetir **Tecla de Repetir:** pulsa esta tecla para escuchar la pregunta o la instrucción otra vez.

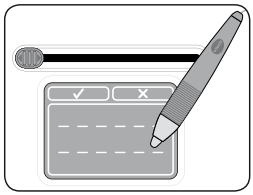
6. Borrar **Tecla de Borrar:** pulsa esta tecla para borrar lo que hayas introducido o cambiar alguna elección en una actividad.

7. Intro **Tecla Intro:** pulsa esta tecla para entrar tu respuesta o tu elección.

8. Pulsa las teclas de las flechas para moverte por las actividades o respuestas.

ZONA DE ESCRITURA

Usa el lápiz de fácil manejo para escribir en la zona de escritura. Escribe aquí muchas respuestas a las preguntas de algunas actividades.



✓ Pulsa sobre el signo de confirmación cuando hayas escrito o hecho tu selección.

✗ Pulsa sobre el aspa para borrar algo que hayas escrito o cambiar alguna de tus elecciones.

ACTIVIDADES

Nombre de actividades	Categorías
Escritura de letras	
Escritura de números	
Dibujo libre	
¡A contrarreloj!	
Mayúsculas	LETRAS
Minúsculas	
Encuentra la letra	
Orden alfabético	
Adivina la letra	
Las iniciales	PALABRAS
¿Qué letra falta?	
Letras animadas	
Diverletras	
Divernúmeros	NÚMEROS
El más alto	
El más bajo	
Número misterioso	
Adivina el número	

¿Qué tiempo hace?	DÍAS Y MESES
Días escondidos	
El próximo mes	
Las estaciones	
Las sombras	LÓGICA
Completa el puzle	
Las parejas	
Los animales	
El espejo mágico	
Canción del alfabeto	MÚSICA
Caja de música	
¡Música maestro!	
¡Baila conmigo!	
Tres en raya	JUEGOS
¿Dónde está?	
El laberinto	
Completa la serie	
Mis amigos	

4 GRANDES TECLAS PARA 4 GRANDES JUEGOS

1. Escritura de letras
Elige una letra del teclado para aprender cómo escribirla o usa las flechas para ir visualizándolas en la pantalla. Pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

2. Escritura de números
Elige un número del teclado para aprender cómo escribirlo o usa las flechas para ir visualizándolos en la pantalla. Pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

3. Dibujo libre
Dibuja lo que prefieras en la zona de escritura y pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado y podrás ver tu dibujo en movimiento.

4. ¡A contrarreloj!
En esta actividad deberás demostrar lo rápido que puedes escribir las letras y los números según te lo requiera el juego, después pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

CATEGORÍAS

1. LETRAS

Mayúsculas
Escribe en mayúscula en la zona de escritura las letras que te vayan requiriendo. Después pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

Minúscula
Escribe en minúscula en la zona de escritura las letras que te vayan requiriendo. Después pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

Encuentra la letra
Te pedirán que encuentres la letra entre otras muchas. Después pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

Orden alfabético
Coloca las letras en el orden correcto. Después pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

Adivina la letra
Averigua la letra que se oculta en una palabra. Usa el teclado o escríbela en la zona de escritura. Después pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado.

2. PALABRAS

Las iniciales
Escribe o pulsa la letra inicial de la palabra que te indican. Confírmalo después.

¿Qué letra falta?
Encuentra la letra que falta en la palabra que te indican. Confírmalo después.

Letras animadas
Escribe o pulsa en el teclado una letra para verla en una palabra y así ampliar tu vocabulario.

Diverletras
Pulsa o escribe una letra y aparecerá una animación muy divertida.

3. NÚMEROS

Divernúmeros
Pulsa o escribe un número para ver una animación muy divertida.

El más alto
Aparecerán en la pantalla varios números y tendrás que identificar cuál es el número más alto. Confírmalo después.

Número misterioso
Elige un número del teclado para responder. Te pedirán que número está entre uno y otro. Confírmalo después.

El más bajo
Aparecerán en la pantalla varios números y tendrás que identificar cuál es el número más bajo. Confírmalo después.

Adivina el número
Averigua el número y responde y poco a poco darás con el número escondido. Confírmalo después.

4. DÍAS Y MESES

¿Qué tiempo hace?
Elige el dibujo que corresponde al tiempo que hace. Confírmalo después.

Las estaciones
Elige el dibujo que corresponde a la estación que te indican. Después confírmalo.

Días escondidos
Responde correctamente averiguando que día viene después del que te indican en el juego.

El próximo mes
Responde correctamente a la pregunta de qué mes viene después al que te indican en el juego. Confírmalo después.

5. LÓGICA

El espejo mágico
Encuentra el dibujo que empareje con el que te indican en el juego. Confírmalo después.

Las sombras
Adivina a qué objeto corresponde la sombra que aparece en el juego.

Completa el puzle
Elige una pieza para completar la figura que aparece en el juego. Para responder pulsa el signo de confirmación.

Las parejas
Encuentra la pareja de cada uno de los dibujos. Usa las flechas para elegir la respuesta correcta.

Los animales
Escucharás un sonido de un animal y deberás reconocer de qué animal se trata. Confírmalo después.

6. MÚSICA

Canción del alfabeto
Escucha la canción del alfabeto. Cada vez que la canción se pare deberás encontrar la letra que continua a la última que ha sonado pulsando en el teclado. Confírmalo después.

Caja de música
Elige una de las diez canciones y escúchala en tu ordenador. Confirma tu elección.

¡Música maestro!
Usa el lápiz arriba y abajo por la zona de escritura para dirigir la canción según prefieras.

¡Baila conmigo!
Fíjate atentamente en los pasos de baile y reprodúcelos usando las flechas (arriba, abajo, derecha e izquierda).

7. JUEGOS

Tres en raya
Intenta colocar los dibujos en la misma columna, fila o diagonal y evita que tu contrincante, el ordenador, se te adelante.

¿Dónde está?
Fíjate atentamente en qué sombrero se esconde el conejo. Usa las flechas para elegir. Confírmalo después.

El laberinto
Encuentra la salida moviéndote por la pantalla usando las flechas arriba, abajo, izquierda o derecha.

Completa la serie
Completa la serie seleccionado la figura correcta usando las flechas.

Mis amigos
Encuentra el dibujo que empareje con el que te indica el juego en la parte izquierda de la pantalla. Confírmalo después usando el signo de confirmación o la tecla Intro.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

ADVERTENCIA:

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque **Formuletras** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un teclado durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. Si **Formuletras** de **VTech**® deja de funcionar o no se enciende:
- Compruebe las pilas. Asegúrese de que son nuevas y están correctamente instaladas.
2. Si tras pulsar el botón On/Off no ocurre nada:
- Asegúrese de que la unidad está enchufada.
- Si está utilizando pilas, compruebe que están instaladas respetando la polaridad de las mismas.
3. Si enciende la unidad pero no se ve nada en la pantalla:
- Ajuste el contraste de la misma.
4. Si no puede oír ningún sonido:
- Ajuste el volumen.
5. Si no hay imagen en la pantalla pero escucha el sonido con normalidad, pulse el botón On/Off para apagar la unidad y púlselo de nuevo para encenderla.

En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente en el teléfono 91 312 0770 o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com.

Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.